

Rancangan Populasi dan Sampel

“Pengaruh Doomscrolling terhadap Minat belajar dan gaya hidup mahasiswa Pendidikan Ekonomi di universitas lampung”

A. Populasi

Populasi menurut Sudjarwo dan Basrowi (2023), adalah keseluruhan subjek atau obyek yang menjadi sasaran penelitian. Secara definitif, populasi diartikan sebagai suatu kelompok manusia, binatang, rumah, buah-buahan, dan semacamnya, yang paling sedikit memiliki karakteristik atau ciri tertentu yang sama. Pengertian populasi tersebut harus dideskripsikan dengan jelas dan cermat, sehingga ciri yang dimilikinya dapat diidentifikasi dengan mudah. Kejelasan deskripsi populasi akan mempermudah untuk mengetahui keluasan populasi yang tercakup di dalamnya.

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di universitas lampung dengan ketentuan pernah belanja di e-commers online secara berlebihan.

Dengan menyebar kuesioner secara online target populasi sebanyak 50 responden.

Berikut link kuesionernya:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdmJz6NDFwQnQSG4Frv_PryCPDffTTejStH61rfsZUMD0jgOg/viewform?usp=publish-editor

B. Sampel

- Teknik Pengambilan Sampel:

Teknik yang dapat digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

- Kriteria Sampel:

Mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung yang sering scrolling media sosial, Memiliki ketertarikan dalam belanja online di e-commers secara berlebihan

- Jumlah Sampel: Untuk menentukan jumlah sampel secara lebih pasti, dapat menggunakan rumus Slovin, terutama jika jumlah populasi mahasiswa yang memenuhi kriteria tersebut.

Sumber: Riduwan (2016), Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta.

contoh Rumus Slovin

Rumus Slovin yang sering digunakan dalam penelitian sosial adalah sebagai berikut:

$$n = N / (1 + N \cdot e^2)$$

di mana:

- (n) = jumlah
sampel

- (N) = jumlah
populasi

-(e) = tingkat kesalahan yang diinginkan
(misalnya, 5% atau 0.05)

